



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF YANG  
MEMBANTU ANAK UNTUK MEMAHAMI DAN  
MENGHADAPI KEDUKAAN**

**Laporan Tugas Akhir**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Luisa Erica  
NIM : 14120210306  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2018**

## **LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Luisa Erica

NIM : 14120210306

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

### **PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF YANG MEMBANTU**

### **ANAK UNTUK MEMAHAMI DAN MENGHADAPI KEDUKAAN**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 26 Juni 2018



Luisa Erica

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF YANG  
MEMBANTU ANAK UNTUK MEMAHAMI DAN  
MENGHADAPI KEDUKAAN**

Oleh

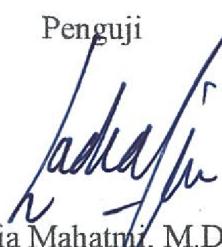
Nama : Luisa Erica  
NIM : 14120210306  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 10 Juli 2018

Pembimbing



Gideon K. F. H. Hutapea, S.T., M.Ds.

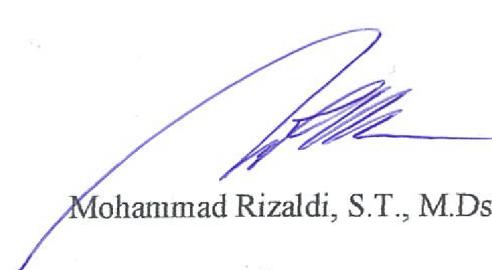
Pengaji  
  
Nadia Mahatni, M.Ds.

Ketua Sidang



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa karena atas berkat, bimbingan, dan rahmatnya maka penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Pemilihan topik mengenai kedukaan bukanlah sesuatu yang mudah melihat dari tingkat sensitifitas dari topik tersebut. Namun demikian, penulis memiliki keyakinan bahwa hasil dari perancangan ini dapat memberikan dampak yang positif bagi keluarga-keluarga yang sedang berduka.

Kedukaan merupakan hal yang pastinya akan dialami oleh semua orang baik anak-anak maupun dewasa. Penulis sendiri juga menyadari bahwa ketika seseorang sedang berduka, penghiburan baik dari sanak saudara maupun kerabat dekat merupakan hal utama yang dibutuhkan. Oleh karena inilah penulis membuat suatu perancangan yang dapat memberikan dukungan moral terutama bagi anak-anak usia 6-8 tahun. Perancangan ini bertujuan untuk membantu anak dalam melalui kedukaan, serta mengekspresikan emosi tersebut melalui aktivitas sederhana.

Selama proses pembuatan tugas akhir ini, penulis mendapatkan banyak pelajaran berharga yang tidak pernah didapatkan selama proses perkuliahan. Penulis menjadi lebih memahami dunia psikologi terutama berkaitan dengan perkembangan psikologis dan kognitif anak. Penulis juga mempelajari banyak hal berkaitan dengan kedukaan pada anak serta dampaknya dalam perkembangan mental anak tersebut. Melalui tugas akhir ini, penulis berharap agar pembaca juga dapat mempelajari hal-hal yang telah penulis tuliskan dalam laporan ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak dapat terselesaikan dengan baik tanpa peranan dari orang-orang disekitar penulis. Oleh karena itu, penulis juga

ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada orang-orang disekitar penulis yang membantu dalam proses penyelesaian laporan ini yaitu:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
2. Gideon K. F. H., S.T., M.Ds. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan pencerahan dan pengarahan selama proses penelitian hingga sidang akhir.
3. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds. selaku ketua sidang dan dosen spesialis yang selalu membimbing dan selalu mengarahkan tugas akhir ini ke arah yang positif.
4. Nadia Mahatmi, M.Ds. selaku dewan penguji yang memberikan saran pengembangan tugas akhir ini.
5. Adhreza Brahma, M.Ds. selaku Koordinator TA dan dosen spesialis yang selalu membimbing dan mengkoordinasi proses pelaksanaan tugas akhir dengan baik.
6. Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds. selaku dosen mata kuliah Seminar yang membimbing penulis dalam mempresentasikan tugas akhir ini.
7. Efriyani Djuwita, S.Psi., M.Si. selaku narasumber pakar berkaitan dengan psikologis dan kognitif anak.
8. Anna Surti Ariani, S.Psi., M.Si. selaku konsultan buku “Ketika Mama Pergi” yang telah mendukung proses penelitian dengan memberikan *soft copy* dari buku tersebut.

9. Teresia Riana selaku dosen Bahasa Inggris yang telah membantu dalam proses penerjemahan konten cerita.
10. Citrandika Oktaselarosa, Caroline Ruth, Yanita, Upik, Arif, Sani, Suki, dan Ferlin selaku narasumber orang tua.
11. Finny, Rabin, Salma, Ivan, Reyner, Ismi, Putri, Intan, dan Vevi selaku teman seperjuangan dan seperguruan.
12. Keluarga dekat penulis yang selalu menemani dan memberikan dukungan moral selama penggerjaan tugas akhir ini.
13. Pratisara Adhi Dasa Anno Wicaksono yang selalu memberikan dukungan moral, kritik, saran, dan penghiburan mulai dari proses penelitian, perancangan, dan penyelesaian tugas akhir ini.
14. Jennifer Karina, Julio Yudhistira, Atika, Tony Prasetyo, Edy Setiawan, Junius, Pramesya Arstyawangi, Febbyana Wiramihardja, Josephine, Kevin Darmawan, Priscilia Yosephine, Raditya Febiyanto, dan Wensy Desiana selaku teman baik yang selalu mendukung dan memberikan masukan terhadap tugas akhir ini.

Tangerang, 28 Juni 2018



Luisa Erica

## ABSTRAKSI

Kedukaan dikarenakan adanya seseorang yang baru saja meninggal dapat menimbulkan emosi-emosi yang tidak familiar bagi anak usia 6-8 tahun. Kedukaan pada anak yang tidak ditangani dengan cara yang tepat dapat menyebabkan dampak psikologis seperti *Childhood Traumatic Grief* (CTG). Oleh karena itu, anak membutuhkan perhatian khusus yang dapat mengatasi rasa takut dan rasa sedihnya ketika sedang berduka agar kedukaan yang dialaminya tidak berkembang menjadi CTG.

Berbagai penelitian yang telah dilakukan dapat menyimpulkan bahwa dibutuhkan suatu pendekatan kreatif yang dapat membantu anak bangkit dari kedukaannya. Pendekatan kreatif ini dilakukan untuk dukungan moral yang mengajak anak agar tetap bersemangat. Anak yang sedang berduka juga dapat diajak untuk aktivitas-aktivitas seni untuk mengekspresikan perasaannya dan sekaligus membantunya untuk selalu mengingat seseorang yang disayanginya. Perancangan buku cerita interaktif “Selalu dan Selamanya” bertujuan untuk membantu anak dalam memahami dan menghadapi kedukaan. Melalui rangkaian cerita, aktivitas interaktif, serta dukungan moral yang diberikan, buku ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk mencegah terjadinya CTG pada anak yang sedang berduka.

Kata kunci : Kedukaan, *Childhood Traumatic Grief*, buku cerita interaktif.



## ***ABSTRACT***

*Bereavement caused by the death of someone dear to the heart can trigger unfamiliar emotions for children from the age of 6-8 years old. Childhood bereavement that is handled without a proper care can cause a psychological impact such as Childhood Traumatic Grief (CTG). Therefore, children need a special care that can help them get through their fear and sadness so that their natural grief does not develop into Childhood Traumatic Grief (CTG).*

*Many researches has been done and show that a creative approach can help children to overcome their grief. This particular approach is done by giving moral supports for children to make them stay keen and active. Bereaved children also need to do art activities for them to express their feelings and also help them to keep their memories about their loved ones. This interactive story book design titled "Selalu dan Selamanya" is made to help children to understand and overcome their grief. Through the sequential stories, series of interactive activities, and moral supports, this book aims to be a solution to prevent Childhood Traumatic Grief in bereaved children.*

*Keywords : Bereavement, Childhood Traumatic Grief, interactive story book.*



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>II</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>IV</b>
.....	IV
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>IV</b>
<b>ABSTRAKSI .....</b>	<b>VIII</b>
<i>ABSTRACT .....</i>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>X</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XIV</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>XXII</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>XXIII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1.    Latar Belakang .....	1
1.2.    Rumusan Masalah .....	3
1.3.    Batasan Masalah .....	3
1.4.    Tujuan Tugas Akhir .....	5
1.5.    Manfaat Tugas Akhir .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1.    Desain .....	7
2.1.1.    Prinsip Desain .....	7

2.1.2.	Tipografi .....	13
2.1.3.	Teori Warna .....	17
2.2.	Buku .....	19
2.2.1.	Komponen Buku .....	20
2.2.2.	Anatomi Buku .....	25
2.2.3.	Elemen <i>Layout</i> .....	27
2.2.4.	<i>Layout</i> Buku Anak .....	38
2.2.5.	Penjilidan .....	42
2.2.6.	Buku untuk Anak .....	45
2.2.7.	Ketentuan Hak Cipta pada Buku .....	47
2.3.	Buku Interaktif .....	48
2.4.	Ilustrasi .....	50
2.4.1.	Jenis Ilustrasi .....	51
2.4.2.	Gaya Ilustrasi .....	59
2.4.3.	Ilustrasi untuk Cerita Anak .....	63
2.5.	Perancangan Cerita untuk Anak .....	66
2.6.	Kedukaan .....	70
2.6.1.	Kedukaan pada Anak ( <i>Childhood Grief</i> ) .....	71
2.6.2.	Fase dalam Menghadapi Kedukaan .....	73
	<b>BAB III METODOLOGI .....</b>	<b>76</b>
3.1.	Metodologi Pengumpulan Data .....	76
3.1.1.	Wawancara .....	79
3.1.2.	Studi <i>Existing</i> .....	93

3.1.3.	<i>Focus Group Discussion (FGD)</i> .....	118
3.1.4.	Observasi.....	123
3.1.5.	<i>Proof-Reading</i> .....	127
3.1.6.	Kesimpulan .....	129
3.2.	Metodologi Perancangan .....	132
<b>BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS.....</b>		<b>134</b>
4.1.	Perancangan .....	134
4.1.1.	Alur Cerita .....	135
4.1.2.	Sketsa Pembagian Halaman pada Buku.....	137
4.1.3.	Pemilihan Warna.....	141
4.1.4.	Penggambaran Karakter.....	149
4.1.5.	Gaya Ilustrasi <i>Environment</i> .....	155
4.1.6.	Pemilihan Tipografi .....	157
4.1.7.	<i>Layout</i> Buku.....	162
4.1.8.	Konten Aktivitas Interaktif .....	164
4.1.9.	Fisik Buku Cerita Interaktif .....	175
4.2.	Analisis .....	180
4.3.	Media Pendukung .....	193
4.3.1.	Media Promosi .....	193
4.3.2.	<i>Gimmick</i> .....	197
4.3.3.	<i>Merchandise</i> .....	199
4.4.	<i>Budgeting</i> .....	204
4.4.1.	Media Utama.....	204

4.4.2. Media Pendukung .....	206
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>208</b>
5.1. Kesimpulan .....	208
5.2. Saran .....	209
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>XIV</b>

The logo of UMN (Universitas Muhammadiyah Nusa Tenggara) is displayed as a watermark. It features the letters "UMN" in a bold, stylized font. Above the letters, there is a circular emblem containing a figure that appears to be a person in traditional attire, possibly a teacher or a student. The entire logo is rendered in a light blue-grey color.

UMN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Keseimbangan Simetris.....	8
Gambar 2.2. Keseimbangan Asimetris .....	9
Gambar 2.3. Keseimbangan <i>Radial</i> .....	9
Gambar 2.4. Hukum Gestalt .....	12
Gambar 2.5. Anatomi Buku .....	25
Gambar 2.6. Elemen Teks.....	28
Gambar 2.7. Elemen Visual Foto.....	29
Gambar 2.8. Elemen Visual <i>Artwork</i> .....	30
Gambar 2.9. Elemen Visual Infografis .....	31
Gambar 2.10. Elemen Visual Kotak .....	31
Gambar 2.11. Elemen Visual Kotak .....	32
Gambar 2.12. Elemen Visual <i>Inzet</i> .....	32
Gambar 2.13. Elemen Visual Poin / <i>Bullet</i> .....	33
Gambar 2.14. <i>Margin</i> Simetris untuk Halaman Tunggal .....	34
Gambar 2.15. <i>Margin</i> Asimetris untuk Halaman Tunggal .....	35
Gambar 2.16. <i>Margin</i> Simetris untuk Halaman Terbuka / <i>Spread</i> .....	35
Gambar 2.17. <i>Margin</i> Asimetris untuk Halaman Terbuka / <i>Spread</i> .....	36
Gambar 2.18. Contoh Sistem <i>Grid</i> 2 Kolom .....	37
Gambar 2.19. Contoh Sistem <i>Grid</i> 2 Kolom pada Halaman Terbuka / <i>Spread</i> .....	37
Gambar 2.20. Contoh Sistem <i>Grid</i> 2 Kolom dengan Elemen sampai ke Batas Kertas .....	38
Gambar 2.21. Contoh Penerapan Prinsip <i>Modernist</i> pada Bidang Kertas A4 .....	39

Gambar 2.22. <i>Single-Column</i> atau <i>Manuscript Grid</i> .....	41
Gambar 2.23. Ilustrasi untuk Keilmuan Biologi .....	52
Gambar 2.24. Jenis Ilustrasi Komentar .....	53
Gambar 2.25. Jenis Ilustrasi untuk Dongeng .....	54
Gambar 2.26. Jenis Ilustrasi Persuasi .....	56
Gambar 2.27. Jenis Ilustrasi untuk Identitas Visual .....	57
Gambar 2.28. Ilustrasi untuk Halaman Sampul Buku .....	58
Gambar 2.29. Penggambaran Literal .....	60
Gambar 2.30. Gaya Visual <i>Stylised Realism</i> .....	61
Gambar 2.31. Penggambaran Konseptual .....	63
Gambar 3.1. Wawancara dengan Ibu Efriyani Djuwita, S.Psi., M.Si. ....	79
Gambar 3.2. Dokumentasi Wawancara .....	85
Gambar 3.3. Halaman Sampul Depan dan Belakang dari buku "Ketika Mama Pergi" .....	94
Gambar 3.4. Isi Buku "Ketika Mama Pergi" .....	94
Gambar 3.5. Bagian Saran dari Psikolog .....	95
Gambar 3.6. Bagian Cerita ketika Ibu dari Tokoh Utama Meninggal .....	96
Gambar 3.7. Tokoh Utama Mendapatkan Penghiburan dari Anggota Keluarga Lainnya .....	96
Gambar 3.8. Halaman Sampul Buku " <i>I Miss You</i> " .....	98
Gambar 3.9. Halaman Glosarium .....	98
Gambar 3.10. Halaman Isi Buku " <i>I Miss You</i> " .....	99
Gambar 3.11. Halaman Penjelasan Mengenai Kematian.....	100

Gambar 3.12. Halaman Penjelasan Mengenai Isi Buku .....	101
Gambar 3.13. Contoh Halaman Interaktif pada Buku " <i>I Miss You</i> " .....	102
Gambar 3.14. Halaman Sampul Buku " <i>Nina's Book of Little Things</i> " .....	103
Gambar 3.15. Detail Halaman Sampul " <i>Nina's Book of Little Things</i> " .....	103
Gambar 3.16. Aktivitas Menempel Gambar .....	104
Gambar 3.17. Aktivitas Berkaitan Dengan Pengalaman Anak .....	105
Gambar 3.18. Aktivitas Berkaitan Dengan Pencapaian Anak .....	105
Gambar 3.19. Aktivitas Berkaitan dengan Harapan Anak .....	106
Gambar 3.20. Contoh Halaman yang Terlalu Penuh .....	107
Gambar 3.21. Halaman Instruksi " <i>Nina's Book of Little Things</i> " .....	108
Gambar 3.22. Aktivitas Berkaitan dengan Geografis Tertentu .....	109
Gambar 3.23. Halaman <i>Cover</i> Buku " <i>Always and Forever</i> " .....	109
Gambar 3.24. Halaman Sinopsis Buku " <i>Always and Forever</i> " .....	110
Gambar 3.25. Salah Satu Contoh Ilustrasi pada Buku " <i>Always and Forever</i> " ....	111
Gambar 3.26. Halaman Sampul Depan Buku " <i>Muddles, Puddles, and Sunshine</i> " .....	114
Gambar 3.27. Halaman Panduan untuk Orang Tua .....	114
Gambar 3.28. Halaman Sampul Belakang Buku " <i>Muddles, Puddles, and Sunshine</i> " .....	115
Gambar 3.29. Contoh Aktivitas Berkaitan dengan Seseorang yang Baru Meninggal .....	116
Gambar 3.30. Contoh Aktivitas untuk Menyimpan Kenangan Anak .....	117
Gambar 3.31. Aktivitas Seni Lainnya .....	117

Gambar 3.32. <i>Focus Group Discussion</i> terhadap 8 Anak Usia 6-8 Tahun.....	118
Gambar 3.33. Pilihan Ukuran Huruf.....	119
Gambar 3.34. Halaman Aktivitas untuk Memperkenalkan Diri.....	120
Gambar 3.35. Halaman Aktivitas Menceritakan tentang Sahabat .....	120
Gambar 3.36. Pilihan Ukuran Buku.....	121
Gambar 3.37. Suasana Percobaan <i>Dummy</i> Buku.....	122
Gambar 3.38. <i>Stylised Realism</i> pada Buku "Fabel Dunia: Cerita Hewan Inspiratif"	
	123
Gambar 3.39. <i>Stylised Realism</i> pada Buku " <i>Pricilla's Easter Eggs and the Other Easter Stories</i> " .....	124
Gambar 3.40. <i>Stylised Realism</i> pada Buku "365 Dongeng Dunia Binatang" .....	125
Gambar 3.41. <i>Stylised Realism</i> pada Buku " <i>Bella Gets Her Skates On</i> " .....	126
Gambar 3.42. Stylised Realism pada Buku " <i>Not Enough for Queen Fluff</i> " .....	126
Gambar 3.43. <i>Proof-Reading</i> dengan Ibu Teresia Riana .....	127
Gambar 3.44. Surat Elektronik yang dikirimkan oleh Ibu Teresia Riana.....	128
Gambar 4.1. Proses <i>Mind Mapping</i> .....	134
Gambar 4.2. Contoh Halaman Cerita pada Bagian Keempat .....	137
Gambar 4.3. Sketsa Halaman Awal .....	138
Gambar 4.4. Sketsa Halaman Bagian Pertama .....	139
Gambar 4.5. Sketsa Halaman Bagian Kedua.....	139
Gambar 4.6. Sketsa Halaman Bagian Ketiga.....	140
Gambar 4.7. Sketsa Halaman Bagian Keempat .....	140
Gambar 4.8. Sketsa Halaman Penutup.....	141

Gambar 4.9. Warna Bagian Pertama ( <i>Homely</i> ) .....	142
Gambar 4.10. Penggambaran Rumah .....	142
Gambar 4.11. Warna Bagian Pertama ( <i>A Hope of Love and Peace</i> ) .....	142
Gambar 4.12. Warna Bagian Pertama ( <i>Picnic</i> ).....	143
Gambar 4.13. Warna Bagian Pertama ( <i>The Day of Rest</i> ) .....	143
Gambar 4.14. Warna Bagian Kedua ( <i>Antique Shop</i> ).....	143
Gambar 4.15. Warna Bagian Kedua ( <i>Sunset on the Hill</i> ) .....	144
Gambar 4.16. Warna Bagian Kedua ( <i>Bonfire</i> ). ....	144
Gambar 4.17. Warna Bagian Kedua ( <i>Moonlight on Desert Hills</i> ) .....	144
Gambar 4.18. Warna Bagian Ketiga ( <i>Winter Sea</i> ).....	145
Gambar 4.19. Warna Bagian Ketiga ( <i>After the Festivities</i> ) .....	145
Gambar 4.20. Warna Bagian Ketiga ( <i>Waiting</i> ).....	145
Gambar 4.21. Warna Bagian Ketiga ( <i>Forget Me Not</i> ).....	146
Gambar 4.22. Warna Bagian Keempat ( <i>The Joy of Happiness</i> ) .....	146
Gambar 4.23. Warna Bagian Keempat ( <i>Happy News</i> ) .....	147
Gambar 4.24. Warna Bagian Keempat ( <i>The Joy of Discovery</i> ).....	147
Gambar 4.25. Warna Bagian Keempat ( <i>Lunch Break</i> ).....	147
Gambar 4.26. Warna Kenangan Indah ( <i>Acoustic Guitar</i> ).....	148
Gambar 4.27. Warna Kenangan Indah ( <i>Oldies</i> ).....	148
Gambar 4.28. Contoh Penerapan Warna Kenangan Indah .....	148
Gambar 4.29. Sketsa Karakter Tikus Tanah .....	150
Gambar 4.30. Digitalisasi Karakter Tikus Tanah .....	150
Gambar 4.31. Sketsa Karakter Kelinci .....	151

Gambar 4.32. Digitalisasi Karakter Kelinci.....	151
Gambar 4.33. Sketsa Karakter Berang-berang .....	152
Gambar 4.34. Digitialisasi Karakter Berang-berang.....	152
Gambar 4.35. Sketsa Karakter Rubah.....	153
Gambar 4.36. Digitalisasi Karakter Rubah .....	154
Gambar 4.37. Sketsa Karakter Tupai.....	154
Gambar 4.38. Digitalisasi Karakter Tupai .....	155
Gambar 4.39. Contoh Ilustrasi pada Bagian Pertama .....	155
Gambar 4.40. Contoh Ilustrasi pada Bagian Kedua.....	156
Gambar 4.41. Contoh Ilustrasi pada Bagian Ketiga .....	156
Gambar 4.42. Contoh Ilustrasi pada Bagian Keempat.....	157
Gambar 4.43. <i>Typeface "Warung Kopi"</i> .....	158
Gambar 4.44. <i>Regular Type Family</i> .....	159
Gambar 4.45. <i>Dots Type Family</i> .....	159
Gambar 4.46. <i>Lined Type Family</i> .....	159
Gambar 4.47. <i>Typeface</i> untuk Bagian <i>Emphasis</i> .....	161
Gambar 4.48. <i>Typeface</i> untuk Nama Karakter.....	161
Gambar 4.49. Penerapan <i>Typeface</i> pada Rangkaian Cerita .....	161
Gambar 4.50. Penerapan <i>Modernist Grid</i> pada bidang ukuran 21x27cm.....	163
Gambar 4.51. Hasil Penerapan <i>Modernist Grid</i> pada Halaman Aktivitas Interaktif .....	163
Gambar 4.52. Halaman Pesan untuk Orang Dewasa .....	165
Gambar 4.53. Halaman Pengantar untuk Anak .....	165

Gambar 4.54. Halaman Aktivitas bagian Perkenalan .....	166
Gambar 4.55. Halaman Aktivitas tentang Kesukaannya .....	166
Gambar 4.56. Halaman Aktivitas bagian Keluarganya .....	167
Gambar 4.57. Halaman Aktivitas yang Menjelaskan tentang Upacara Pemakaman .....	167
Gambar 4.58. Halaman Aktivitas yang Menjelaskan tentang Hari-hari untuk Mengenang Orang yang Telah Meninggal .....	168
Gambar 4.59. Halaman Aktivitas yang Menghibur Anak .....	168
Gambar 4.60. Halaman Aktivitas Mengenai Perasaan Anak.....	169
Gambar 4.61. Halaman Aktivitas Mengenai Hal-hal yang Penyebab Perasaan Anak.....	169
Gambar 4.62. Halaman Aktivitas Doa Malam.....	170
Gambar 4.63. Halaman Aktivitas untuk Menceritakan Hal-hal yang Dirindukan oleh Anak .....	171
Gambar 4.64. Halaman Aktivitas untuk Menempel Hal-hal yang Dirindukan oleh Anak .....	171
Gambar 4.65. Halaman Aktivitas untuk Kenangan Indah .....	172
Gambar 4.66. Halaman Aktivitas Mengenai Hal-hal Lucu Tentangnya .....	172
Gambar 4.67. Halaman Penutup .....	173
Gambar 4.68. Halaman Pembatas antara Cerita dan Aktivitas Interaktif .....	174
Gambar 4.69. Halaman Pembatas antara Aktivitas Interaktif dan Cerita .....	174
Gambar 4.70. Desain Halaman Sampul Pertama .....	176
Gambar 4.71. Desain Halaman Sampul Kedua .....	176

Gambar 4.72. Halaman Sampul Buku "Selalu dan Selamanya".....	177
Gambar 4.73. Desain Tutup dari Kotak Kenangan.....	178
Gambar 4.74. Desain <i>Book Sleeve</i> .....	179
Gambar 4.75. <i>Website Banner</i> Mengenai Terbitnya Buku "Selalu dan Selamanya" .....	193
Gambar 4.76. <i>Website Banner</i> yang Mempromosikan <i>Merchandise</i> .....	194
Gambar 4.77. Tampilan <i>Website Banner</i> .....	194
Gambar 4.78. Tampilan <i>Pop-up Ads</i> .....	195
Gambar 4.79. <i>E-poster</i> untuk Instagram.....	195
Gambar 4.80. <i>E-Poster</i> untuk Instagram Story.....	196
Gambar 4.81. <i>X-Banner</i> .....	196
Gambar 4.82. <i>Standing Poster</i> dan Iklan Majalah.....	197
Gambar 4.83. <i>Sticker Gimmick</i> .....	198
Gambar 4.84. <i>Postcard</i> .....	198
Gambar 4.85. <i>Totebag</i> .....	199
Gambar 4.86. Album Kenangan .....	199
Gambar 4.87. <i>Sticker</i> dari Album Kenangan .....	200
Gambar 4.88. Bantal .....	201
Gambar 4.89. Surat yang Didapatkan ketika Membeli Bantal .....	201
Gambar 4.90. Halaman Sampul Kalender .....	202
Gambar 4.91. Halaman Isi Kalender.....	202
Gambar 4.92. <i>Sticker</i> dari Kalender.....	203
Gambar 4.93. Pin Akrilik.....	203

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 4.1. Percobaan <i>Layout</i> .....	180
Tabel 4.2. Percobaan Warna .....	182
Tabel 4.3. Percobaan Pemilihan Tipografi .....	184
Tabel 4.4. Percobaan Desain Halaman Sampul .....	186
Tabel 4.5. Percobaan Desain <i>Book Sleeve</i> .....	187
Tabel 4.6. Percobaan Ilustrasi Pose Karakter .....	189
Tabel 4.7. Percobaan Ilustrasi Suasana Berduka .....	190
Tabel 4.8. Percobaan Penerapan Transisi Cerita dengan Aktivitas Interaktif .....	192
Tabel 4.9. Pengeluaran untuk Media Utama.....	204
Tabel 4.10. Pemasukan dari Penjualan Media Utama .....	206
Tabel 4.11. <i>Budgetting</i> Media Pendukung.....	206



## **DAFTAR LAMPIRAN**

**LAMPIRAN A: FORMULIR BIMBINGAN DOSEN PEMBIMBING .. XVIII**

**LAMPIRAN A: FORMULIR BIMBINGAN DOSEN SPESIALIS.....XX**

**LAMPIRAN B: MATERI *FOCUS GROUP DISCUSSION*..... XXIII**

UMN